

◆ Angar de la Casa Styrkia (Trocálengo noble y avergonzado).

Eres hijo de Ambria, naciste hace veintiun años, cuando tus padres, los señores de la Casa Styrkia se asentaron en su recién castillo de Nueva Beretor. Tu casa es antigua, de rancio abolengo, y linaje clásico de Alberethor. Su posición, privilegiada. Tu padre, Conde de Styrkia, hombre que goza de la confianza de la Reina. Entonces, ¿por qué han querido los hados maldecirte tamañamente? Con catorce años comenzaste a cambiar, tus orejas se afilaron, tus ojos comenzaron a tener una sabiduría que en realidad no tenías, tu piel se volvió gris y tu cabello blanco... ieras un maldito trocálengo! ¿Por qué? Con todos estos cambios viste que tus padres se volvieron fríos contigo, se volcaron más con tu hermana pequeña, Angreid, que hasta ese momento iba a entrar en el sacerdocio de Prios (del que rápidamente le sacaron tus padres). No obstante, tú eres lo que eres, hijo de un Conde, un ambrio siervo de la Reina, y lo ibas a demostrar, entrenaste el doble, aprediste todo sobre ser un buen señor, daba lo mismo lo que quiera que reflejara tu cara, eras Angar, de la Casa Styrkia, noble hijo de un linaje antiguo...

Eres noble, justo, tenaz y voluntarioso. Por una parte, eres un privilegiado, pero por otra un paría, y en esa dicotomía te mueves... Siempre con ganas de demostrar tu valía, y que eres, ante todo ambrio, no un maldito trocálengo... Por eso cogiste tus cosas y te convertiste en una espada de alquiler, demostrarás a tus padres que Davokar y sus abominaciones no corren por tus venas...

Rango: Experimentado PE: 21

Raza: Trocálengo.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7/6; **Dureza:** 10 (3).

Habilidades: Cabalgar d6, Conocimiento (Tácticas) d4, Intimidar d6,

Nadar d4, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d6, Sigilo d4, Trepas d6.

Idiomas: Ambrio d6, Lengua Bárbara d4.

Desventajas: Paria (racial), Código de honor (M), Tozudo (m), Leal (m).

Ventajas: Visión en la Penumbra, Noble, Fornido, Barrido.

Sombra/Corrupción: Plata y destellos oro/0.

Equipo: Armadura completa (+3; Torso y extremidades, 20kg), Espadón (FUE+d10; 6kg), Daga (FUE+d4; 3/6/12, 0,5kg), Morral de cuero (1kg), Pedernal y acero (0,5kg), Cubiertos de madera, Piedra de afilar (0,5kg), Catalejo (0,5kg), Hierbas curativas (2; 1kg), Anillo de oro de ciudadano de Fuerte Espina (y habitación en casa del barrio sureste).

Total peso acarreado: 30,0kg.


Dinero:

Táleros: 6

Chelines: 14

Ortegs: 15



HERIDAS				FATIGA	
-1	-2	-3		-2	-1
INCAPACITADO					

-SYMBAROUIM SALVAJE-

Ashara (Cazadora bárbara Godinja).

“El bosque nos provee de todo, no necesitamos más. Si llegas a comprenderlo verás el increíble poder que posee. Mi fiel Karonte y todos los animales del bosque son la prueba de ello. Aun así, muchas veces nos empeñamos en dañar a la naturaleza. No lo permitiré... no dejaré que pase.”

Ashara es una amante irremediable de los bosques. Aunque no se siente incómoda en entornos urbanos prefiere pasar el tiempo a la intemperie, donde domina el entorno y puede disfrutar de la compañía de su fiel lobo Karonte. Tiene un ferreo compromiso con defender los bosques pues, es consciente, de que no podremos sobrevivir sin ellos. No suele poner mucho interés en los conflictos de los hombres, pero luchará por una causa justa o por dinero, siempre que no pongan en peligro zonas boscosas. Es leal a sus amigos y aborrece ciertos comportamientos violentos innecesarios. Una lucha no precisa ser mantenida más allá de lo necesario.

Rango: Novato

PE: 8

Raza: Bárbara

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6/7 con lanza; **Dureza:** 6 (I).

Habilidades: Cabalgar d4, Disparar d6, Nadar d4, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d6(+2), Sigilo d6(+2), Supervivencia d6(+2), Tregar d6.

Idiomas: Lengua Bárbara d6, Ambrio d4.

Desventajas: Leal (m), Juramento (Defender los bosques) (m) y Código de Honor (M).

Ventajas: Leñadora (Versatil), Señora de las Bestias.

Sombra/ Corrupción: Verde / 0.

Equipo: Justillo de cuero (+1; 1,5kg), Arco (2d6; 12/24/48; 1,5kg), Carcaj (2kg). 20 Flechas (2,5kg), Cuchillo (FUE+d4; 3/6/12; 0,5kg), Lanza (FUE+d6; +1 a Parada; 2,5kg), Hacha (FUE+1d6; 1kg) Mochila (1kg), Pellejo de agua (0,5kg), Antorcha (0,5kg) y Pedernal y acero (0,5kg).

Total peso acarreado: 14kg.

Dinero:

Táleros: 1

Chelines: 11

Ortegs: 5

Flechas: 11

Karonte: lobo del bosque

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 4.

Habilidades: Notar d10, Pelear d6.

Capacidades especiales:

A la garganta: Instintivamente los lobos atacan a los puntos menos protegidos del oponente. Con un aumento en la tirada de ataque, impactará en la localización con menor armadura del blanco.

Mordisco: Daño FUE+d4.

Pies rápidos: Tiran d10 en lugar de d6 cuando corren.

Tamaño -1: Los lobos son relativamente pequeños.



HERIDAS				FATIGA	
-1	-2	-3	INCAPACITADO	-2	-1

-SYMBAROU M SALVAJE-

◆ **Bartelom** (Ambiciosos mago de la Ordo Mágica). «Interesante. Debería analizarlo»

Eres un novicio de la Ordo Mágica, la orden de místicos más grande e influyente de Ambria. Cuando los demás viajaron al norte, tus maestros y tú os quedasteis en el sur para estudiar la tierra moribunda. Pero lo que tú ansiabas era explorar el nuevo reino y descubrir la verdad tras los rumores sobre las hierbas de Davokar y la magia de las brujas bárbaras. Tuviste que esperar hasta la muerte de tu maestro, pero ahora vas camino de cumplir la primera parte de tu plan: localizar a un antiguo colega, el maestre Vernam, que supuestamente vive en Fuerte Espina. La última cosa que te pidió tu difunto maestro fue que le llevaras su único tesoro, el artefacto conocido como la Piedra Solar, al gran maestre Seldonio, en Yndaros. Cuando cumplas con esa misión serás libre de hacer lo que quieras, lo más probable, unirse al capítulo de la Ordo en Fuerte Espina. De todo este grupo de gente acampada al sur de los Titanes solo confías en Orlan, un noble ex-pansar, con el que has coincidido varias veces en la moribunda Alberetor.

Eres curioso, decidido y con mucha sed de conocimientos y poder. Aun así, te une una inquebrantable lealtad a la Ordo y a aquellos a los que consideras tus amigos.

Rango: Novato **PE:** 14

Raza: Ambrio.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 4/5; **Dureza:** 6* (1).

*50% de las veces.

Habilidades: Conocimiento (Arcano) d8, Conocimiento (Criaturas) d6, Hechicería d8, Investigar d4, Nadar d4, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d6, Sigilo d4.

Idiomas: Ambrio d8, Lengua Bárbara d6.

Desventajas: Curioso (M), Leal (M), Cauto (M).

Ventajas: Trasfondo Arcano (Magia), Miembro del Ordo, Puntos de Poder, Nuevo Poder (x1).

Poderes (15 PP): *Proyectil* (invoca de sus manos rayos de oscuridad), *Curación* (imposición de manos, brillan color cobre), *Desvío* (justo cuando van a alcanzarle parece volverse medio intangible), *Detección/Ocultamiento Arcano* (breve susurro invocador ojos brillo cobrizo).

Sombra/Corrupción: Cobre ardiente apagado, con palpitantes venas negras/3(4).

Estigmas: Bartelom siempre está sudando y con fiebre, aunque eso no le afecta de ninguna otra manera, más allá de emitir un leve olor a descomposición.

Equipo: Capa de la Ordo (50% de cubrir torso y brazos; 0,5kg), Vara (FUE+d4; Alcance 1, Parada +1, Dos manos, 4kg), Morral de cuero (1kg), Cubiertos de madera, Libro (2kg); Equipo de escritura (1kg), Anzuelo y sedal, Concentrado mágico (0,5kg), la Piedra Solar (0,5kg), Anillo de plata de ciudadano de Fuerte Espina.

Total peso acarreado: 9,5kg.

Dinero:

Táleros: 5

Chelines: 6

Ortegs: 1



HERIDAS			FATIGA	
-1	-2	-3	-2	-1

INCAPACITADO

-SYMBAROU M SALVAJE-

◆ **Dakeyras** (Hastiado ladrón con cuentas pendientes). «Todo tiene su precio»

Dakeyras nació en Alberethor hace casi cuatro décadas. Fue de los primeros en cruzar los Titanes y llegar a la Tierra Prometida. En el viaje conoció a Valeria, el amor de su vida, se casaron y vivían en la naciente y floreciente Yndaros. Allí las habilidades de Dakeyras le valieron para sobrevivir en la ciudad robando y haciendo pequeños trabajos al margen de cualquier gremio de ladrones. Pero llamó la atención de Maximilian, un mafioso local, que le hizo trabajar para él en exclusiva bajo amenaza a su mujer e hija (Aela, de ahora ocho años). Concluyó el trabajo para garantizar la seguridad de su familia. Tras ello preparó la huida de la ciudad no sin antes robar y llevarse todo el botín del golpe. Huyó y montó una pequeña casa de campo para su mujer e hija a dos días de Fuerte Espina. El volvió a huir sabiendo que le perseguirían. Casi todo lo que gana lo envía cuando puede a su familia. Piensa en volver con ellas tras retirarse una vez solucione sus cuentas pendientes, pero mientras tanto sobrevive colándose en Fuerte Espina, actuando como ladrón, mercenario y busca tesoros.

Dakeyras solo vive por su mujer e hija, busca la mayor fortuna posible solo para enviársela a ellas, es un tipo peligroso, vengativo, lacónico y expeditivo. Hace poco ha echado el ojo a un grupo nuevo recién llegado a Fuerte Espina que, al parecer, tienen ojo a la hora de deshacer entuertos y conseguir fortuna.

Rango: Novato*

PE: 12

Raza: Ambrio.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6/7; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Callejear d6, Disparar d8, Forzar Cerraduras d6, Nadar d4, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d8, Tregar d6.

Idiomas: Ambrio d6, Lengua Bárbara d4.

Desventajas: Vengativo (M), Avaricioso (m), Enemigo (m) (Maximilian).

Ventajas: Acróbata, Ladrón.

Sombra/ Corrupción: Plata ennegrecida con brillos rojos/0.

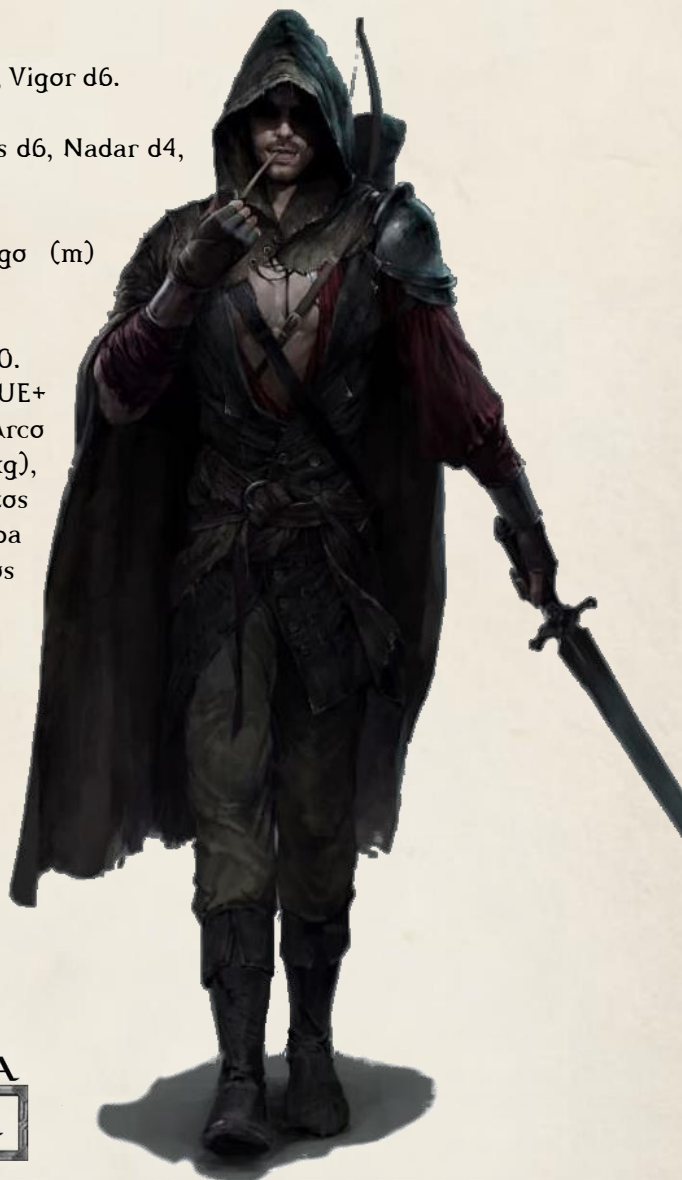
Equipo: Justillo de cuero (+1; 1,5kg), Hoja de esgrima (FUE+ d4, Parada +1, 1,5kg), Daga (FUE+d4; 3/6/12, 0,5kg), Arco (2d6; 12/24/48, 1,5kg), Carcaj (2kg), Flechas* (20, 2,5kg), Morral de cuero (1kg), Pedernal y acero (0,5kg), Cubiertos de madera, Pellejo de agua (0,5kg), Ganzúas (0,5kg), Pipa y tabaco (0,25kg), Piedra de afilar (0,5kg), Dados trucados, Anzuelo y sedal, Hierbas curativas (0,5kg).

Total peso acarreado: 13,25kg.

Dinero:

Táleros:	0	Monedas antiguas:	24
Chelines:	6	Joyas varias:	50T
Ortegs:	18	Anillos varios:	15T

*Flechas: 17



HERIDAS  FATIGA

-1	-2	-3	INCAPACITADO	-2	-1
----	----	----	--------------	----	----

-SYMBAROU M SALVAJE-

◆ **Doran** (Voluntarioso espada de alquiler ambrio).

Doran no era más que un joven inberbe cuando nuestra Reina Korinthia acabará con los Señores Oscuros y sus huestes, ella fue la que nos encaminó hacia la tierra prometida tras los Titanes, y he aquí veintiún años más tarde Doran se ha convertido en un hombre, adiestrado en la lucha por su padre un veterano de la gran guerra el cual nos dejó ya hace un par de años.

Hoy Doran alquila su espada a aquellos dignos y con las suficientes monedas para poder costear sus servicios, en busca de honor, fama y gloria su caminar le ha llevado a las puertas de Fuerte Espina, en donde nacen las leyendas y de paso las grandes fortunas.

Rango: Experimentado **PE:** 20

Raza: Ambrio.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +4; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 7 (1).

Habilidades: Intimidar d6+2, Nadar d4, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Provocar d6+2, Sigilo d4, Supervivencia d6, Tregar d4.

Idiomas: Ambrio d6, Lengua Bárbara d4.

Desventajas: Código de honor (M), Juramento para con el que alquila mi espada (m), Vengativo (m).

Ventajas: Atractivo, Voluntad de Hierro, Ardor, Carismático, Bloqueo.

Sombra/ Corrupción: Dorada/0.

Equipo: Justillo de cuero (+1; 1,5kg), Espada bastarda (FUE+d8; 4kg), Puñal (FUE+d4; 3/6/12, 0,5kg), Petate (2kg), Pedernal y acero (0,5kg), Morral de cuero (1kg), Cubiertos de madera, Catalejo (0,5kg); Anzuelo y sedal, Piedra de afilar (0,5kg).

Total peso acarreado: 10,5kg.

Dinero:

Táleros: 11

Chelines: 9

Ortegs: 12



HERIDAS			FATIGA	
-1	-2	-3	-2 -1	
INCAPACITADO				

-SYMBAROU M SALVAJE-

◆ Eorlum (Tenaz granjero y cazador). «En el pueblo llano radica el futuro»

Eorlum apenas recuerda Alberetor, era muy pequeño cuando él y su madre partieron de la tierra rota y ajada por la Gran Guerra... atrás quedaba todo, entre ello la vida de su padre, un valiente soldado. La llegada a Ambria no fue mejor, la pobreza del refugiado se cebó con ellos... Así pronto su madre decidió partir hacia el oeste, hasta los yermos de Nueva Berendoria, donde se asentaron en el poblado mixto e independiente de Hirot. Allí Eorlum creció como uno de los mejores cazadores. Hábil y tenaz. Pero hace menos de un año la desgracia golpeó el poblado con forma de bestia... y su madre fue una de las primeras “agraciadas” en la lotería y fue sacrificada al Mastín de Hirot. Desde entonces Eorlum odia a Jarl Borg.

Eorlum no llega a la treintena, pero la dura vida en el campo hace que parezca algo mayor. Es fuerte independiente, leal y valeroso, y tiene ideas innovadoras respecto a la desigual relación entre nobleza y pueblo.

Rango: Novato

PE: 8

Raza: Ambrio.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6/7; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Cabalgar d4, Lanzar d4, Nadar d4, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Rastrear d6, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tregar d4.

Idiomas: Ambrio d6, Lengua Bárbara d4.

Desventajas: Curioso (M), Pobreza (M), Leal (m).

Ventajas: Ardor, Ataque Repentino.

Sombra/ Corrupción: Gris azulada/0.

Equipo: Justillo de cuero (+1; 1,5kg), Lanza (FUE+d6; 3/6/12; 2 manos; +1 Parada; Alc.1; 2,5kg), Espada Larga (FUE+d8; 4kg), Puñal (FUE+d4; 3/6/12; 0,5kg), Petate (2kg), Pedernal y acero (0,5kg), Morral de cuero (1kg), Cubiertos de madera, Anzuelo y sedal, Piedra de afilar (0,5kg), «Volmak», perro de caza.

Total peso acarreado: 14,5kg.

Dinero:

Táleros: 7

Chelines: 22

Ortegs: 12

HERIDAS

-1

-2

-3



FATIGA

-2

-1

INCAPACITADO



-SYMBAROU M SALVAJE-

◆ Eryos (Trocacalengo cazador en Davokar) “He cazado cosas que comen corazas como esa...”

Eryos, al contrario que muchos trocacalengos, no llegó a ser repudiado por sus padres, antes de eso tuvo que escapar después de que una incursión de Saar–Kahn osase llegar a las inmediaciones de Karvosti y arrasase el poblado familiar. Un trocacalengo joven cayendo en manos de una incursión bárbara hubiese sido el final. En una huida nocturna desesperada, Eryos llegó a una gran arboleda y perdió el conocimiento debido al agotamiento y el miedo. Cuando abrió los ojos, una humanoide gigante le sonreía aunque no emitía palabra alguna. Aloena le dejó descansar durante unos días, y después se internó con Eryos en Davokar, donde le puso bajo la tutela de un grupo de elfos estivales, que, reconociéndole como un niño cambiado, le acogieron durante un tiempo. Los elfos le enseñaron algunas de las antiguas costumbres, a respetar el Pacto de Hierro y hacerlo respetar. Aprendió las vías de Davokar y sus peligros, y por último aprendió que tampoco pertenecía a Davokar ni al pueblo de los elfos... La maldición de un trocacalengo es no pertenecer completamente a ninguno de los dos mundos.

Eryos se siente cómodo al aire libre. Cuando viaja solo (muy amenudo) prefiere hacerlo de noche bajo la luna y estrellas. Ha visto lo que aguarda en Davokar, y desconfía de la avaricia de los hombres, por lo que suele ser un tanto hosco con los humanos. Sabe que pusieron más cuidado por él los elfos y Aloena que Ambrios o Bárbaros, cuya finalidad se limita a amasar más riqueza y poder. No será violento con ellos, pero es fácil que responda a provocaciones, a veces de manera desproporcionada. Aunque nunca han hablado, suele llevar presas asiduamente a Aloena, como muestra de su agradecimiento... y Aloena siempre sonríe.

Rango: Novato*

PE: 8

Raza: Trocacalengo.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0/+2; **Paso:** 6; **Parada:** 5/6; **Dureza:** 8 (2).

Habilidades: Disparar d6, Nadar d4, Notar d4, Pelear d6, Rastrear d8, Sigilo d6, Supervivencia d8, Tregar d4.

Idiomas: Lengua Bárbara d8, Élfico d6.

Desventajas: Juramento Mayor (Pacto de Hierro) (M), Vengativo (m), Obligación con Aloena (m), Paria (racial)

Ventajas: Visión en la penumbra (racial), Atractivo, Fornido.

Sombra/Corrupción: Rojo/0.

Equipo: Camisa de mallas (+2; 5kg), Rodela (+1 Parada; 4Kg), Puñal (FUE+d4; 3/6/12, 0,5kg), Arco (2d6; 12/24/48; 1,5kg), Flechas [20] (2,5kg), Carcaj (2Kg), Honda (FUE+d4; 4/8/16; 0,5kg), Piedras [10] (0,5kg), Pedernal y acero (0,5kg), Morral de cuero (1kg), Cubiertos de madera; Anzuelo y sedal, Piedra de afilar (0,5kg), Capa, Botas, Muda de ropa normal, Vial de cristal, Pellejo de agua, Cepo (1kg), Cuerno de llamada (0,5kg), Manta (2kg), Vendas, Pan de viaje x 2 (1kg), Esporas asfixiantes x 1 (0,5kg), Anillo de Fuerte Espina (a nombre de Orlan de Daar).

Total peso acarreado: 23,5kg.

Dinero:

Táleros: 6

Chelines: 22

Ortegs: 16

Flechas: 15



HERIDAS			FATIGA	
-1	-2	-3	-2	-1
INCAPACITADO				

-SYMBAROU M SALVAJE-

◆ **Fenyek** (Tozudo cazatesoros trasgo). «¡Ahí estás! Mi tesoro precioso...»

Naciste y te criaste en el poblado trasgo de Karabbadokk, el lugar al que tu familia se mudó después de que el resto de la tribu se uniera a un grupo de bandoleros de los bosques de Mervidun. Cuando no pudiste encontrar trabajo en Fuerte Espina, la reluciente ciudad en la que nunca lograste poner un pie, abandonaste Karabbadokk en busca de una vida mejor. Tienes que darte prisa, ya has cumplido nueve años ¡y la vida pasa volando! De camino al sur te encontraste con un cerdo viejo y gruñón al que atrapaste con tus habilidades trasgo y bautizaste con el nombre de Kverula. En el corto periodo de tiempo que lleváis juntos habéis desarrollado una profunda relación de amor-odio. También os habéis alistado como cuidadores de mulas de una caravana que se dirige al sur. Durante el trayecto esperas reunir compañeros y fondos con los que organizar un viaje de exploración en busca de los tesoros de Davokar; en realidad, ya has hablado del tema con Kvarek, con el que te une una buena relación.

Eres astuto y escurridizo, simpático y granuja. Te gusta aparentar menos de lo que en realidad eres, así sueles sorprender a tus enemigos.

Rango: Novato*

PE: 19

Raza: Trasgo.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: -3; **Paso:** 6; **Parada:** 8/9; **Dureza:** 5 (1).

Habilidades: Nadar d4, Notar d6, Pelea d10, Provocar d4, Rastrear d8, Sigilo d8, Supervivencia d8.

Idiomas: Trasno d6, Ambrio d4.

Desventajas: Paria (racial), Pequeño (racial), Tuerto (M), Tozudo (m), Vengativo (m).

Ventajas: Suertudo (Afortunado), Señor de las Bestias, Leñador, Acróbata.

Sombra/ Corrupción: Roja como la sangre de arteria/0.

Equipo: Justillo de cuero (cuero, huesos y paja) (+1; 1,5kg), Lanza Parada +1, 2 manos, 2,5kg), Puñal (FUE+d4; 3/6/12, 0,5kg), Pedernal y acero (0,5kg), Cubiertos de madera, Catalejo (0,5kg); Piedra de afilar (0,5kg), Cantimpolora (2kg), Extracto elemental (fuego) (0,5kg), Mapa del sur de Davokar, Diario del miembro de la Ordo, Gabadash, Anillo de plata de ciudadano de Fuerte Espina.

(FUE+d6; Alcance 1, Morral de cuero (1kg), Anzuelo y sedal,

Total peso acarreado: 9,5kg.

Dinero:

Táleros: 5

Chelines: 8

Ortegs: 8

HERIDAS

-1	-2	-3
----	----	----

— INCAPACITADO —

FATIGA

-2	-1
----	----



-SYMBAROU M SALVAJE-

Kverula

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6.

Capacidades especiales:

- **Berserk:** Cuando es aturdido, entra en berserker. +2 a Pelear y Fuerza (incluyendo daño), así como a su Dureza, pero reduce su Parada en dos.
- **Carga:** Cuando se mueve al menos seis pasos antes de atacar, añade +4 al total de daño causado por sus ataques durante esa ronda.
- **Colmillos:** FUE+d4.
- **Resistente:** No heridas al apilar aturdimientos.
- **Tamaño** -1.

◆ Heavy (Bonachón mercenario ogro).

Uno está agusto, sentado a la sombra de un gran ciprés, próximo a la ciudad de Fuerte Espina, disfrutando de unas sandías que Uno encontró en un campo cercano, que dulces y cuánta agua sueltan una delicia para la boca de Uno.

Uno escucha un grito, a Uno no le gustan los gritos, Uno sigue los gritos, y Uno encuentra a una bestia que pretende almorzar a una familia de gente pequeña, la niña grita, la niña llora, la niña está asustada, esa bestia hace tener miedo a la niña, Uno se enfada, Uno no lo piensa, Uno no suele pensar las cosas mucho, Uno se lanza a por la bestia, Uno lucha, y Uno vence, pero la bestia ha herido a Uno, uno se duerme...

—...Se despierta ¡HEAVY! ¡HEAVY!, ¡MAMÁ!, ¡PAPÁ!, ¡HEAVY SE HA DESPERTADO AL FIN!

A Uno la niña le llama Heavy, a uno le gusta, a Uno le traen más sandías a Heavy le gustan las muy dulces sandías. A Uno la niña le llama Heavy, a uno le gusta, a Uno le traen más sandías a Heavy le gustan las muy dulces sandías.

Rango: Experimentado **PE:** 27

Raza: Ogro.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d10.

Carisma: -3; **Paso:** 6; **Parada:** 7/8; **Dureza:** 11 (2).

Habilidades: Intimidar d6, Lanzar d6, Nadar d4, Notar d6, Pelear d10, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tregar d6.

Idiomas: Ambrio d6, Lengua Bárbara d4.

Desventajas: Paria (racial), Heroico (M), Analfabeto (m), Leal (m), Fobia (m) (a las tormentas).

Ventajas: Grande (Tamaño +1), Fornido, Berserk, Frenesí.

Sombra/ Corrupción: Oro rojizo/1.

Estigmas: Diariamente ha de comer algo putrefacto para no pasar hambre.

Equipo: Justillo de cuero (+1; 1,5kg), Capa de Guerrero-Oso (+1 Armadura; +2 controlar furia; 2kg), Lanzas (2) (FUE+d6; Parada +1; 3/6/12; 5kg), Daga (FUE+d4; 3/6/12, 0,5kg), Espada larga (FUE+d8; 4kg), Anzuelo y sedal, Cubiertos de madera, Cuerda (20m; 7,5kg); Gancho de escalada (2kg), Ganchos (0,5kg), Mochila (1kg), Morral de cuero (1kg), Pedernal y acero (0,5kg), Pipa y tabaco (0,25kg), Anillo de plata de ciudadano de Fuerte Espina.

Total peso acarreado: 25,75kg.

Dinero:

Táleros: 6 Joyas varias: 24T

Chelines: 8

Ortegs: 10



HERIDAS			FATIGA	
-1	-2	-3	-2 -1	
INCAPACITADO				

-SYMBAROU M SALVAJE-

◆ **Kvarek** (Hastiado mercenario bárbaro). «¿Y yo qué sé, lo he ganado?»

MUERTO

Naciste en el seno del orgulloso clan Jezora y has caminado por la senda del acero desde que eras un niño. Pero tu clan fue aniquilado por los ejércitos ambrios, hace ya doce años; probablemente seas el último de los jeziteos. Ahora viajas solo, alquilando tu brazo al mejor postor, sea ambrio o bárbaro. Pero tu alma está empezando a pagar el precio de tanta violencia y tu conciencia no para de martirizarte por no haber seguido a tus hermanos y al jefe Haloban hasta su muerte. Es hora de colgar las armas, de retirarte, de buscar la paz... Te han contratado como un guardia de caravana, viajaste al otro lado Los Titanes, y allí esperas órdenes. Esperas que sea un trabajo tranquilo que te permita ganar lo suficiente para dejar de trabajar y poder instalarte en algún sitio cerca del bosque de Davokar. En el camino al sur te has hecho bastante amigo de Fenyek, te resulta gracioso a la par que útil (es bastante más astuto y peligroso de lo que parece).

Te has movido toda la vida hacia delante, empujado por las circunstancias. Has visto violencia y has visto mucha violencia, pero ahora, cansado, buscas algo más tranquilo...

Reclamado por las profundidades de Davokar

Rango: Novato*

PE: 11

Raza: Bárbaro.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7/8; **Dureza:** 9 (2).

Habilidades: Cabalgar d4, Disparar d8, Intimidar d4, Nadar d4, Notar d6, Pelear d10, Rastrear d4, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tregar d6.

Idiomas: Lengua Bárbara d6, Ambrio d4.

Desventajas: Heroico (M), Analfabeto (m), Pacifista (m).

Ventajas: Fornido.

Sombra/ Corrupción: Verde floreciente/0.

Equipo: Camisa de malla (+2; 5kg), Escudo mediano (Parada +1, Arm. +1 ataques a distancia, 6kg), Espada larga (FUE+d8; 4kg), Daga (FUE+d4; 3/6/12, 0,5kg), Arco (2d6; 12/24/48, 1,5kg), Morral de cuero (1kg), Carcaj (2kg), Flechas (15, 2,5kg), Pedernal y acero (0,5kg), Cubiertos de madera, Pellejo de agua (0,5kg); Piedra de afilar (0,5kg).

Total peso acarreado: 24,0kg.

Dinero:

Táleros: 8

Chelines: 18

Ortegs: 12



HERIDAS

-1

-2

-3



FATIGA

-2

-1

INCAPACITADO

-SYMBAROU M SALVAJE-

◆ **Lynae** (Trocalenga bruja vagabunda) «La Naturaleza me bendice»

Todos conocemos el origen de los trocalengos, cambiados por los elfos sin saber cuál es el objetivo, y mi caso no sería distinto. Ya muy pequeña las orejas empezaron a afilarse y quienes fueron mis padres me entregaron a Shedora, una ermitaña bárbara que acabó cuidándome como su propia hija. Con ella crecí y empecé a desarrollar los poderes que la naturaleza me daba, a vivir con lo justo y alimentarme de lo que el bosque me ofrecía. Conocí a los extraños elfos que la visitaban, su lengua y algo de su historia. Ahora debo de seguir mi camino, volveré siempre que pueda por su casa pues es la única madre que he conocido.

Rango: Novato* **PE:** 18

Raza: Trocalenga.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: -3; **Paso:** 6; **Parada:** 6/7; **Dureza:** 7 (2).

Habilidades: Cabalgar d4, Conocimiento (Arcano) d4, Fe d8, Nadar d4, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d4, Sanar d4, Sigilo d6, Supervivencia d4, Tregar d6.

Idiomas: Lengua Bárbara d6, Élfico d4, Ambrio d4.

Desventajas: Despistada (M), Vengativa (m), Tozuda (m), Paria (racial)

Ventajas: Visión en la penumbra (racial), Trasfondo Arcano (Milagros), Ataque Repentino.

Poderes (10 PP): *Cambio de Forma* (Halcón), *Desvío* (Un viento aparta los ataques y unas hojas quedan y se desvanecen en el suelo).

Sombra/Corrupción: Marrón madera con ribetes de verde hoja/1.

Estigmas: Colmillos y zarpas animales.

Equipo: Camisa de mallas (+2; 5kg), Puñal (FUE+d4; 3/6/12, 0,5kg), Lanza (FUE+d6; 3/6/12; Parada +1; Alc.1; 2 manos; 2,5kg), Morral de cuero (1kg), Hierbas curativas (0,5kg), Material de curandero (4kg), Pan de viaje (0,5kg), Pedernal y acero (0,5kg), Cubiertos de madera; Pellejo de agua (0,5kg).

Total peso acarreado: 15,0kg.

Dinero:

Táleros: 14

Chelines: 14

Ortegs: 15



HERIDAS			FATIGA	
-1	-2	-3	-2	-1

INCAPACITADO

-SYMBAROU M SALVAJE-

◆ **Magdala** (Exiliada bruja bárbara). «Los espíritus así lo quieren»

Creciste bajo la sombra de Karvosti, la meseta de Davokar donde vive el gran jefe. Tu iniciación acabó en tragedia cuando el ritual fue interrumpido por una abominación que surgió del bosque, negro como la noche. Durante el combate encontraste tu bestia interior y fue por eso que la líder de tu cabildo de brujas te mandó al sur: demostraste ser capaz de defenderte de los depravados ambrios, llegado el caso. Tu misión es observar e informar de vuelta al cabildo de Karvosti. Davokar podría despertar en cualquier momento, en parte por culpa de los recién llegados, pero también hay fuerzas conspirando en la oscuridad a las que hay que encontrar y erradicar. La líder de las brujas, la huldra de Karvosti, está interesada en todo lo relacionado con el pueblo de la reina Korinthia y te ha encargado estudiar el yermo sur como un medio para entender mejor el pasado de Ambria. A la gente le dices que te expulsaron por violar un tabú, pero es solo una mentira para evitar ciertas miradas. O puede que realmente hayas quebrantado algún juramento y decidieras alejarte del territorio de las brujas. Es probable que hayas conocido y entablado amistad con otros viajeros que van rumbo al sur, especialmente con Kvarek y Fenyek.

Eres disciplinada, cuidadosa, discreta y lacónica. Pero de vez en cuando te posee tu lado feral, y te vuelves ruda, violenta y peligrosa... después de estos ataques de ira sueles quedarte mediatunda, pensando en qué ha pasado...

Rango: Experimentada **PE:** 23

Raza: Bárbara.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +1; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Conocimiento (Arcano) d6, Fe d8, Nadar d4, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Sanar d6, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tregar d4.

Idiomas: Lengua Bárbara d6, Ambrio d4.

Desventajas: Juramento (código de las brujas bárbaras) (M), Obligación (a la Huldra de Karvosti) (m), Tozuda (m).

Ventajas: Atractiva, Trasfondo Arcano (Milagros), Ardor, Resistencia a la Corrupción.

Poderes (10 PP): *Cambio de Forma* (pequeño zorro albino, lobo blanco), *Mejora /Reducción de Rasgo* (bendición de la Naturaleza/mal de ojo).

Sombra/Corrupción: Roja moteada de verde/1.

Estigmas: Herida en el costado izquierdo que siempre supura y nunca sana.

Equipo: Justillo de cuero (ropajes de bruja) (+1; 1,5kg), Espada corta (FUE+d6; 2kg), Daga (FUE+d4; 3/6/12, 0,5kg), Morral de cuero (1kg), Cubiertos de madera, Ceras para dibujar, Material de curandero (4kg), Pellejo de agua (0,5kg), Pedernal y acero (0,5kg), Silbato, Vendas, Velas (2, 0,5kg), Hoja de legumbre (0,5kg), Lágrimas curativas (0,5kg), Hierbas curativas (0,5kg), Antidoto débil (2 dosis, 1kg), Plumas, abalorios, garras, dientes y otras bagatelas, Anillo del Pacto de Hierro (no Corrupción por entorno o heridas, pero si gana por poderes o artefactos cada punto de Corrupción va con una Herida/ Una vez por noche enviar un mensaje onírico), Anillo de plata de ciudadano de Fuerte Espina, Hacha Lobera* (Ver anexo; 5kg).

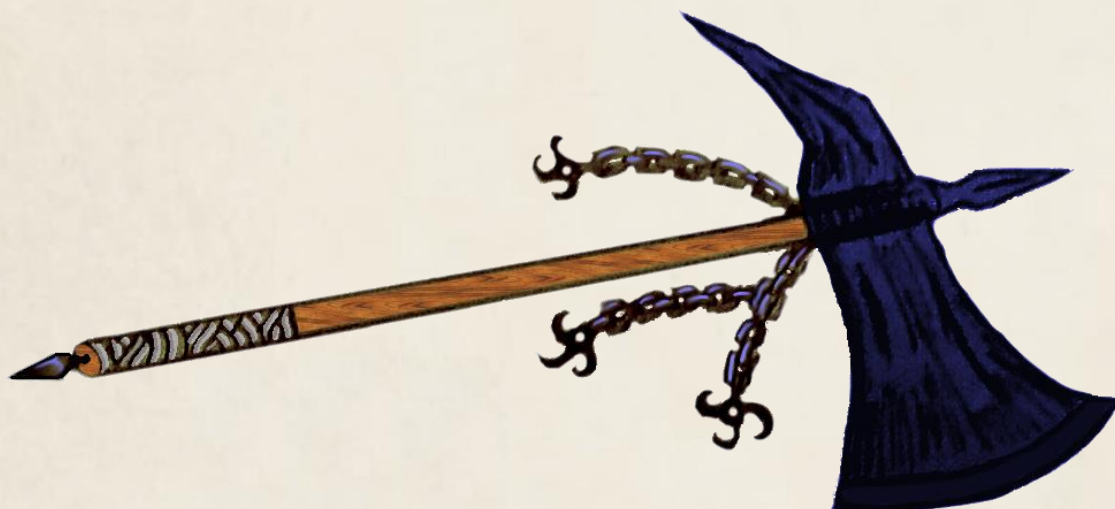


HERIDAS					FATIGA	
-1	-2	-3	INCAPACITADO		-2	-1

Total peso acarreado: 18,0kg. (-1)

Dinero:

Táleros:	12	Joyas varias:	15T
Chelines:	15	Monedas antiguas:	12
Ortegs:	10		



*** Hacha Lobera:**

Antigua hacha de batalla, de aspecto bárbaro y metal negro; 5kg; Daño FUE+d8.

- +1 a las tiradas de Pelear con ella.
- Si impacta, como acción gratuita, puede activar las cadenas y los ganchos, que atrapan a la víctima, impidiéndola desvanecerse, hacerse inmaterial y volviéndola sólida para todo el mundo. Es un “atrapamiento” místico, no físico.
- Para mantenerlo, a partir de ese turno, requiere una acción.

◆ Orlan de la Casa Daar (Honorable pansar ambrio). «¡Te es mi palabra»

MUERTO

Eres el benjamín y último miembro con vida de la antaño noble y poderosa Casa de Daar. Tu familia y sus tierras desaparecieron durante la Gran Guerra, pero tú lograste entrar en los Pansars de la Reina gracias a tus habilidades y al nombre de tu familia, llegaste a sargento. Pero con el tiempo renunciaste a tu puesto, harto de tanto entrenamiento, responsabilidad y patrullas. Ahora buscas un propósito en la vida, o quizás estés reuniendo fuerzas y poder para reconstruir tu casa desde sus ruinas, aquella que una vez dominó la espada y los demonios, aquella que protegía a los durmientes dragones... o quizá estos eran cuentos del pasado. Para ello has comenzado, en secreto, a trabajar con la hechicería.

Te quedaras en Alberetor, tras la guerra, como miembro de la retaguardia, mientras la Reina y su pueblo cruzaban las montañas. Realmente te costaba dejar atrás las tierras y las tumbas de tu familia. Bartelom es un viejo conocido que, como tú, se quedó en la retaguardia de Alberetor defendiendo a campesinos y ciudadanos.

Eres noble también de pensamiento, responsable y buena persona. Te gusta la vida marcial, deseas llegar a Ambria y ver si es verdad que es la "tierras de las oportunidades".

Reclamado por las profundidades de Davokar

Rango: Experimentado **PE:** 20

Raza: Ambrio.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Carisma: +1; **Paso:** 6; **Parada:** 7/6; **Dureza:** 9 (3).

Habilidades: Cabalgar d6, Conocimiento (Arcano) d4, Conocimiento (Tácticas) d4, Hechicería d6, Intimidar d4, Nadar d4, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d6, Sigilo d4, Tregar d6.

Idiomas: Ambrio d6, Lengua Bárbara d4.

Desventajas: Código de honor (M), Tozudo (m), Avaricioso (m).

Ventajas: Noble, Fornido, Trasfondo Arcano (Magia), Resistencia a la Corrupción.

Poderes (10 PP): *Manipulación Elemental* (un gesto con la mano ordena a los elementos), *Protección medioambiental* (un tatuaje como escamas aparece levemente en el cuerpo), *Castigo* (un aura de negras llamas envuelve el arma).

Sombra/Corrupción: Plata reluciente/0(1).

Estigmas: Comer carne cruda una vez al día.

Equipo: Armadura completa (+3; Torso y extremidades, 20kg), Espadón (FUE+d10; 6kg), Espada corta (FUE+d6; 2kg), Puñal (FUE+d4; 3/6/12, 0,5kg), Morral de cuero (1kg), Pedernal y acero (0,5kg), Cubiertos de madera, Piedra de afilar (0,5kg), Hierbas curativas (0,5kg), Vendas (2), Anillo de plata de ciudadano de Fuerte Espina.

Total peso acarreado: 31,0kg.

Dinero:

Táleros:	4	Joyas varias:	15T
Chelines:	18	Monedas antiguas:	12
Ortegs:	15	Espada ceremonial:	15T

HERIDAS

-1

-2

-3



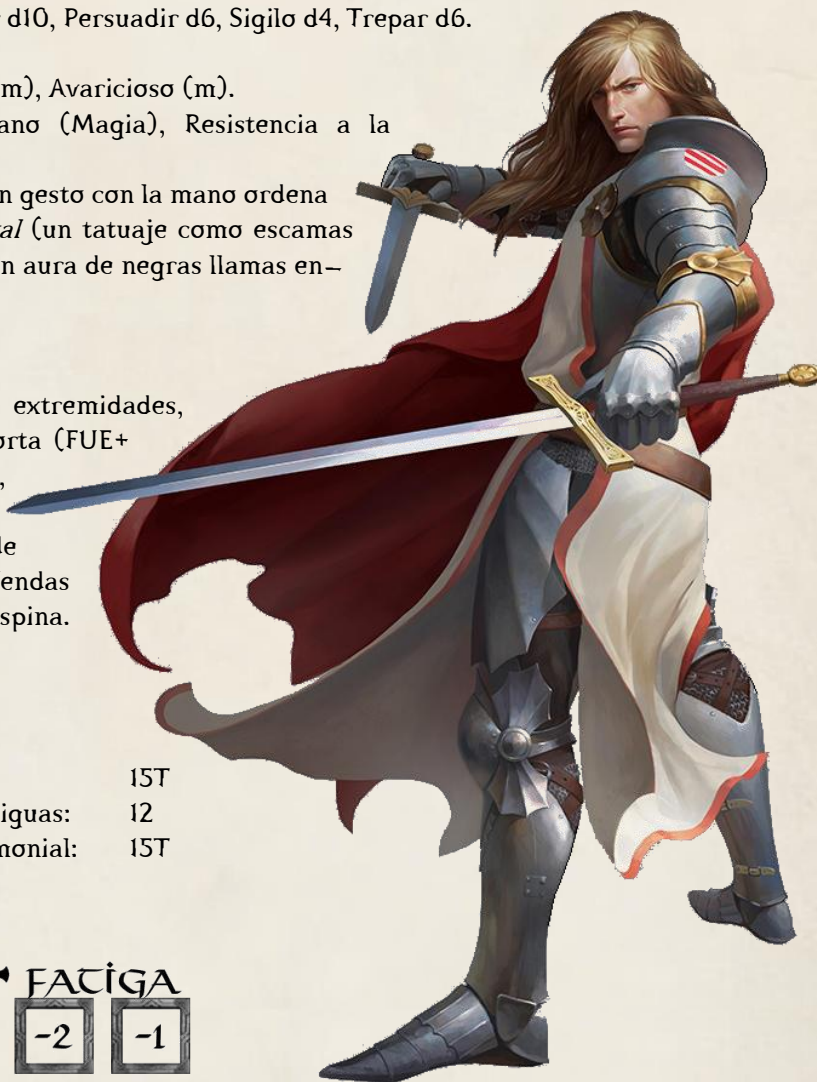
INCAPACITADO

FATIGA

-2

-1

-SYMBAROU M SALVAJE-



◆ **Pastel Caliente** (Cocinero pacifista ogro).

Pastel Caliente es un buen muchacho, nunca se mete con nadie. A él, lo único que le importa en su vida es cocinar. Se ha ganado un puesto fijo en «El Jardín de Rosas», donde su pericia como cocinero es bien apreciada y, poco a poco, se ha ganado una buena fama, acompañada de una advertencia, pastel caliente es un buen chico, el que le conoce sabe bien que lo es, pero jamás te metas con él o con el anciano que regenta el establecimiento.

En una ocasión un estúpido ambrio viendo la inocencia del joven ogro le lanzó una jarra de vino a la cabeza, el golpe pilló desprevenido al pobre Pastel Caliente, esto le cegó por completo. Él mismo se hace llamar cuando esto ocurre «Él-que-hace-daño», pierde el control y deja de ser esa jovial criatura para dar paso a un grotesco animal que te puede destrozarse con sus propias manos.

Rango: Experimentado

PE: 20

Raza: Ogro.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 9 (1).

Habilidades: Conocimiento (Cocina) d10, Intimidar d6, Nadar d4, Notar d6, Pelea d8, Sigilo d4, Tregar d4.

Idiomas: Ambrio d6, Lengua Bárbara d4.

Desventajas: Paria (racial), Pacifista (M), Analfabeto (m), Leal (m).

Ventajas: Grande (Tamaño +1), Fornido, Berserker, Ma-tón.

Sombra/Corrupción: Dorado pastel con tonos rojo fram-buesa/0.

Equipo: Justillo de cuero (+1; 1,5kg), Anzuelo y sedal, Cubiertos de madera, Aguja de coser, Cantimplora (2kg); Jarra de metal (0,25kg), Sartén de campaña (1kg), Mochila (1kg), Pedernal y acero (0,5kg), Cajita decorada con diversas especias y sal (0,75kg).

Total peso acarreado: 7,0kg.

Dinero:

Táleros: 10

Chelines: 10

Ortegs: 10

Daño desarmado: d10+2



HERIDAS			FATIGA	
-1	-2	-3	-2 -1	
INCAPACITADO				

◆ **Sven el Dorado** (Lacónico vagabundo bárbaro). «Sal de mí vista, o te sacó...»

«El amanecer rojo tiñe la nieve recién caída de rosa... mejor, así no se distinguirá la sangre, mucha sangre. Sobre la alta montaña, el dios águila ataviado con túnica de viaje observa con su único ojo... con sus dos guardianas lindormas olfateando a su diestra y siniestra. Me mira a mí, yo estoy sobre la nieve teñida de sangre, solo, herido, pero rodeado de cadáveres. Los cadáveres comienzan a alzarse impulsados por malsana energía de Davokar Oscura. El dios riendo a carcajadas me señala... Ambria, Davokar, la vieja Symbar, todo va a estallar en llamas...»

El mismo sueño, cada plenilunio se repite el mismo sueño, que las brujas no saben interpretar. Lo poco que supe entrever es que el mundo corre peligro, y por ende Zarek, mi poblado y clan. He de estar preparado, la responsabilidad es de los grandes y mi familia siempre ha sido una de las notorias de los zarekos, siempre hemos actuado como guerreros y consejeros del jefe. Somos inflexibles, líderes natos, pues se dice que antaño un hijo del dios águila fundó nuestro linaje. He de responder a las expectativas que mis ancestros, mi Jarl y mi pueblo tienen en mí, así que he sido enviado al mundo a buscar respuestas sobre mí sueño... sobre el porvenir...

Sven tiene apenas 30 años, pero los rigores de Davokar y la vida de guerrero han curtido su cuerpo y su alma, haciéndole parecer mayor. Su cabello es rubio pajizo, corto y alborotado, luce una incipiente barba bien cuidada. Tiene los ojos azul hielo y suele llevar el ceño fruncido, siempre con un gesto adusto. Sus fuertes brazos están plagados de pequeñas cicatrices de multitud de cortes debido al combate y al entrenamiento.

Rango: Experimentado **PE:** 25

Raza: Bárbaro.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 9 (2).

Habilidades: Cabalgar d4, Callejear d4, Intimidar d4, Nadar d4, Notar d6, Pelear d12, Persuadir d4, Rastrear d4, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tregar d6.

Idiomas: Lengua Bárbara d6, Ambrio d4.

Desventajas: Exceso de Confianza (M), Juramento (encontrar sentido a su sueño) (m), Tozudo (m).

Ventajas: Fornido, Ambidextro, Con un Par.

Sombra/ Corrupción: Marrón madera con brillos dorados/0.

Equipo: Camisa de malla (+2; 5kg), Dos Espadas largas (FUE+d8; 8kg), Espada corta (FUE+d6; 2kg), Daga (FUE+d4; 3/6/12, 0,5kg), Morral de cuero (1kg), Pedernal y acero (0,5kg), Cubiertos de madera, Pellejo de agua (0,5kg), Piedra de afilar (0,5kg).

Total peso acarreado: 18,0kg.

Dinero:

Táleros: 1

Chelines: 14

Ortegs: 10



HERIDAS			FATIGA	
-1	-2	-3	-2 -1	
INCAPACITADO				

-SYMBAROU M SALVAJE-